

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pengajar yang bertanggung jawab pada pendidikan dasar anak-anak. Pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2013, hlm. 6) berarti suatu usaha dalam memberikan bimbingan, asuhan, stimulasi agar dapat menumbuhkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Proses pembelajaran perlu memperhatikan perkembangan anak yang memiliki karakteristiknya masing-masing. Perkembangan anak meliputi enam aspek yakni perkembangan nilai, moral, agama; perkembangan fisik-motorik; perkembangan kognitif; perkembangan bahasa; perkembangan sosial-emosional; dan perkembangan seni. Perkembangan keenam aspek tersebut perlu diberikan stimulus sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga anak dapat memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Dalam memberikan pendidikan pada anak tentu tidak mudah, termasuk dengan jenjang pendidikan, sesuai dengan Permendiknas Nomor 16 tahun 2007, guru PAUD memiliki kualifikasi minimal diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan anak usia dini atau psikologi yang diperoleh dari program studi yang terakreditasi. Peran Guru Anak Usia Dini meliputi peran dalam berinteraksi, peran dalam pengasuhan, peran dalam mengatur tekanan/stres, peran dalam memberikan fasilitas, peran dalam perencanaan, peran dalam pengayaan, peran dalam menangani marah, peran dalam pembelajaran, peran dalam bimbingan dan pemeliharaan (Sujiono, 2013).

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 tentang standar kompetensi guru PAUD, pada poin kelima yaitu berisi “Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik”, maka perlu adanya campur tangan

Tasyaa Yuliani, 2022

*EVALUASI USABILITY APLIKASI LET'S READ MENGGUNAKAN METODE USEFULNESS, SATISFACTION AND EASE OF USE (USE) QUESTIONNAIRE*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK dalam ranah PAUD tidak terlepas dari kemampuan guru PAUD menggunakan teknologi. Namun Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Dasar dan Menengah (PAUD Dikdasmen) Kemendikbud pada Peluncuran BIMTEK tahun 2021 menyatakan bahwa masih ada sekitar 60 persen guru yang penguasaan teknologi dan informasinya masih terbatas, hal ini bertentangan dengan standar kompetensi guru PAUD yang perlu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di mana dibutuhkan peran guru PAUD dalam penguasaan teknologi.

Pada saat menjalankan peran sebagai guru terutama dalam memberikan pembelajaran, guru PAUD tentu membutuhkan media pembelajaran agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran. Rudy Bretz dalam buku *Media Pembelajaran* Hasan dkk (Hasan dkk, 2021, hlm. 87) menyampaikan bahwa jenis-jenis media pembelajaran teridentifikasi berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Adapun beberapa media yang biasa digunakan oleh guru PAUD, antara lain: kartu, boneka tangan, buku, hingga media lain.

Sebagai salah satu media pembelajaran, buku merupakan hal yang penting dalam pendidikan. Buku membantu anak dalam mendapatkan stimulus mengenai berbagai hal. Buku anak yang didominasi oleh gambar serta kalimat pendek dapat membantu anak dalam memahami isi cerita, ditambah dengan bantuan guru atau orang tua yang dapat menambah pemahaman anak. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat berbagai hal berubah menjadi digital, termasuk dengan buku. Buku tidak lagi hanya dalam berbentuk fisik, melainkan sudah berubah menjadi digital yang dapat disimpan dan dibaca dengan bantuan gawai. Selain itu juga terdapat aplikasi-aplikasi yang dapat dipasang untuk meningkatkan literasi dasar anak. Pengembangan literasi dasar terlebih literasi baca pada anak dapat bermanfaat dalam meningkatkan minat baca, sehingga anak akan merasa senang dan tertarik untuk membaca buku.

Minat baca adalah dorongan yang muncul dari dalam diri untuk melakukan pemahaman suatu bacaan agar pesan penulis dapat tersampaikan kepada pembaca. Minat baca menurut Shaleh dalam Putri (2019, hlm. 22)

Tasyaa Yuliani, 2022

*EVALUASI USABILITY APLIKASI LET'S READ MENGGUNAKAN METODE USEFULNESS, SATISFACTION AND EASE OF USE (USE) QUESTIONNAIRE*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibagi menjadi beberapa indikator minat baca, yaitu perasaan senang, pemusatan perhatian, penggunaan waktu, motivasi membaca, emosi dalam membaca, serta usaha dalam membaca. Sedangkan dalam hal peningkatan minat baca dapat dilakukan dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Tidak jauh berbeda dengan minat baca pada anak, minat baca anak berpengaruh pada perkembangan membaca anak, dimulai dari pengenalan simbol-simbol maupun lambang hingga gambar yang juga berpengaruh pada peningkatan bahasa pada anak. Terlebih anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga pada tahap ini merupakan tahap yang baik dalam pengenalan buku dan peningkatan minat baca pada anak.

Menyadari pentingnya membaca pada anak, Asia Foundation membuat sebuah program berbentuk aplikasi berjudul *Let's Read* yang diperuntukkan untuk anak-anak. *Let's Read* ini dapat menampilkan buku secara daring yang dapat diterjemahkan pada bahasa daerah. Bahkan menurut laman web [asiafoundation.org](http://asiafoundation.org) menerangkan bahwa pada tahun 2021 aplikasi *Let's Read* dikembangkan dengan masif yang menghasilkan jumlah buku sebanyak 7.400 buku digital yang diterjemahkan ke dalam 51 bahasa dan 16 negara termasuk Indonesia. Perkembangan ini dilakukan untuk menambah pengalaman dan pengaksesan yang lebih luas bagi seluruh pengguna khususnya di Asia. Pengaksesan aplikasi ini pada tahun 2021 telah mencapai 5,58 juta pengguna, dengan pilihan genre seperti pahlawan, sains, petualangan, hewan dan lain sebagainya.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan anak-anak mendapatkan pengalaman membaca yang baik juga pengaksesan buku yang mudah. Laman jejaring *Let's Read* dapat diakses melalui [reader.letsreadasia.org](http://reader.letsreadasia.org) atau dapat langsung mengetik kata *Let's Read* pada kolom pencarian. Dalam bentuk aplikasi pun tersedia di Google Play dengan cara pencarian yang sama, yang dapat terpasang pada gawai. Penggunaan aplikasi *Let's Read* juga dapat digunakan oleh guru PAUD untuk menunjang pembelajaran untuk anak usia dini. Sebagai salah satu aplikasi penunjang pembelajaran, perlu adanya evaluasi

Tasyaa Yuliani, 2022

**EVALUASI USABILITY APLIKASI LET'S READ MENGGUNAKAN METODE USEFULNESS, SATISFACTION AND EASE OF USE (USE) QUESTIONNAIRE**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aplikasi terlebih dalam hal kebergunaan aplikasi agar mengetahui seberapa efektif aplikasi ini dapat digunakan oleh guru PAUD.

Evaluasi berasal kata “*evaluation*” yang berarti proses menilai suatu atau menghitung kualitas dalam hal tertentu. Masyarakat luas sering menganggap bahwa evaluasi sama dengan pengukuran dan penilaian, padahal evaluasi mencakup gabungan dari pengukuran nilai secara kuantitas, maupun penilaian secara kualitas. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sebagaimana suatu sistem sudah berjalan dengan baik melalui indikator-indikator evaluasi, sehingga dapat menjadi pemebelajaran untuk meningkatkan kualitas maupun kuantitas sistem tersebut.

Terdapat berbagai macam evaluasi salah satunya adalah evaluasi sistem/aplikasi. Evaluasi ini menekankan pada pengukuran dan penilaian untuk mengetahui sudah seberapa baik sistem/aplikasi yang dievaluasi. Evaluasi sistem/aplikasi paling banyak mengevaluasi tingkat kebergunaan atau *usability*. Faktor *usability* ini pun memiliki lima komponen, yakni mudah dipelajari, efisiensi, memoribilitas, tingkat eror, serta kepuasan pengguna.

Evaluasi tidak akan terlepas dengan metode yang dipakai saat mengevaluasi, karena di dalamnya terdapat indikator-indikator yang dapat menunjang evaluasi. Dalam evaluasi sistem/aplikasi misalnya terdapat metode USE (*Usefulness, Satisfaction, Easy of Use*) *Questionnaire* yang berfokus pada kebergunaan sistem/aplikasi dari segi kebergunaan, kepuasan, kemudahan untuk menggunakan dan kemudahan dalam mempelajari sistem/aplikasi tersebut. USE *Questionnaire* diperkenalkan oleh Arnold (Arnie) M. Lund pada tahun 1998. Metode USE *Questionnaire* memiliki sekitar 30 pernyataan yang mendukung evaluasi (Sasongko dkk, 2020, hlm 80).

Sesuai dengan penjelasan diatas, maka diperlukan penelitian mengenai evaluasi *usability* aplikasi *Let's Read* kepada guru PAUD untuk mengetahui tingkat kebergunaan aplikasi dengan menggunakan metode USE *Questionnaire* dengan judul “**Evaluasi Usability Aplikasi Let's Read menggunakan Metode Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use (USE) Questionnaire**”. Diharapkan

Tasyaa Yuliani, 2022

**EVALUASI USABILITY APLIKASI LET'S READ MENGGUNAKAN METODE USEFULNESS, SATISFACTION AND EASE OF USE (USE) QUESTIONNAIRE**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian ini dapat menjadikan pertimbangan dalam menggunakan aplikasi *Let's Read* untuk salah satu media pembelajaran anak usia dini.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan kedalam dua bentuk rumusan masalah, yakni rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Rumusan Masalah Umum

Bagaimana hasil evaluasi *usability* aplikasi *Let's Read* menggunakan metode *Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use (USE) Questionnaire*?

### 2. Rumusan Masalah Khusus

a. Bagaimana hasil evaluasi aplikasi *Let's Read* dari segi *usefulness*?

b. Bagaimana hasil evaluasi aplikasi *Let's Read* dari segi *easy of use*?

c. Bagaimana hasil evaluasi aplikasi *Let's Read* dari segi *ease of learning*?

d. Bagaimana hasil evaluasi aplikasi *Let's Read* dari segi *satisfaction*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini yaitu:

### A. Tujuan Umum

Mengetahui hasil evaluasi *usability* aplikasi *Let's Read* menggunakan metode *USE Questionnaire*.

### B. Tujuan Khusus

a. Mengetahui hasil evaluasi aplikasi *Let's Read* dari segi *usefulness*.

b. Mengetahui hasil evaluasi aplikasi *Let's Read* dari segi *easy of use*.

c. Mengetahui hasil evaluasi aplikasi *Let's Read* dari segi *ease of learning*.

d. Mengetahui hasil evaluasi aplikasi *Let's Read* dari segi *satisfaction*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan motivasi bagi penelitian selanjutnya pada bidang evaluasi aplikasi, serta diharapkan dapat mendeskripsikan hasil dari evaluasi aplikasi *Let's Read*.

### b. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Dapat menjadi acuan tentang kebergunaan suatu aplikasi apabila digunakan oleh guru PAUD serta memenuhi keingintahuan peneliti dalam menganalisis penelitian ini.

#### b. Bagi Keluarga dan Tenaga Pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan keluarga dan tenaga memberikan edukasi tentang evaluasi aplikasi serta memberikan informasi mengenai buku anak digital.

#### c. Bagi Pengembang Aplikasi *Let's Read*

Dapat menjadi acuan nilai evaluasi aplikasi untuk pengembangan serta penambahan pengalaman pengguna yang lebih baik lagi kedepannya.

#### d. Bagi Peneliti selanjutnya

Menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti mengenai evaluasi aplikasi untuk kebutuhan pembelajaran anak usia dini.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan skripsi ini dijabarkan sebagaimana berikut, yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Penjabaran dari tahap awal penelitian di mana menjelaskan tentang pendahuluan penelitian yang dimulai dengan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian hingga struktur organisasi skripsi.

### BAB II KAJIAN TEORI

Merupakan penjabaran dari dasar-dasar teori yang diambil untuk mendukung penelitian. Selain itu, terdapat kerangka berpikir yang bertujuan

untuk memaparkan secara singkat mengenai penelitian yang masih dalam bentuk hipotesis.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III merupakan penjabaran dari tahapan penelitian yang akan dilakukan. Pada bagian ini terdapat penjelasan mengenai desain penelitian, sampel dan populasi penelitian yang diambil, instrumen penelitian, serta rangkaian tahapan penelitian yang dilakukan sebagai unsur pengambilan data penelitian.

### BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan halaman pemaparan dari hasil penelitian yang dilakukan. Selanjutnya terdapat bagian akhir dari tahapan ini ialah Bab V yang berisikan kesimpulan, saran serta rekomendasi dari penelitian. Kemudian diakhiri dengan daftar pustaka dan dokumentasi penelitian.

